

Importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la educación primaria

Autor: Navarro Vicente, Juan Bautista (Maestro Especialidad en Educación Física, Maestro en Educación Primaria y Educación Física).

Público: Maestros. **Materia:** Educación física, ciencias naturales y sociales. **Idioma:** Español.

Título: Importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la educación primaria.

Resumen

El siguiente artículo pretende describir la importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la infancia del niño. A través de una aproximación conceptual e histórica se muestra la necesidad de utilización del juego como recurso adecuado para un buen crecimiento en la infancia. Se pretende explicar de que forma se puede introducir este contenido en la educación primaria intentando que esté relacionado con el entorno más cercano, siendo esto clave para un adecuado desarrollo infantil.

Palabras clave: Juego, juego popular y/o tradicional, educación física, educación primaria, infancia y entorno.

Title: Importance of popular, traditional games into primary education.

Abstract

The following article will describe the importance of popular, traditional games in childhood. The need to use play as a resource for successful growth in childhood will be shown through the conceptual and historical approach taken. The intention is to explain how this type of content can be introduced into primary education in a way which ensures that teaching remains close to the child's immediate surroundings, which is key for successful development.

Keywords: Game, popular and traditional game, physical education, primary education, childhood and surroundings.

Recibido 2016-05-09; Aceptado 2016-05-10; Publicado 2016-06-25; Código PD: 072021

EL JUEGO: CONCEPTO, HISTORIA Y CARACTERÍSTICAS

En primer lugar, antes de centrarnos en el contenido principal del artículo, el juego popular y/o tradicional, es necesario hacer una delimitación conceptual e histórica, así como conocer las principales características del concepto general de juego.

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer su aprendizaje, afianzándose a través de él todo el desarrollo físico, psicomotor, intelectual y socio-afectivo.

Esta importancia concedida al juego no es un hecho nuevo ni de nuestra época. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 aC. Desde hace tiempo, los juegos son considerados como una parte de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia Clásica, por ejemplo, el juego formaba parte de la formación del ciudadano: Aristóteles o Platón destacaron su gran valor educativo.

En el siglo XX muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobretodo como consecuencia de las teorías de Piaget.

Hoy en día, por las circunstancias de la sociedad en que vivimos, a lo niños se les dificulta, en ocasiones, la posibilidad de jugar: viven en pisos de pequeñas dimensiones, no tienen cerca espacios al aire libre, pasan el tiempo con aparatos electrónicos, etc. Por estos motivos, los juegos o actividades lúdicas se están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de casos en auténticos sedentarios. Por esto la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades.

- Respecto al concepto de juego, encontramos diferentes concepciones de este vocablo: Etimológicamente, viene de la palabra *jocus*, que significa pasatiempos; y de la palabra *ludus*, que significa jugar.
- Según la Real Academia de la Lengua, es “la acción de jugar, pasatiempos o diversión”.

- Para Huizinga, J. (1987) es “una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de algunos límites establecidos por el espacio y el tiempo, atendiendo a normas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en él mismo y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría”.
- Cagigal, J.M. (1996) lo define como “un acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se lleva a cabo en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, según determinadas normas, establecidas o improvisadas, cuyo elemento informativo es la tensión”.

En cuanto a sus características, podemos establecer algunas comunes a diferentes autores:

- Es una actividad libre, nadie está obligado a jugar.
- Está localizado en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos con antelación o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto: al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta última característica es muy importante en el juego infantil ya que imposibilita el fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio. Se narra con acciones, está alejado de la vida cotidiana y tiene un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por sus jugadores, que son los que diseñan el juego y desarrollan el orden interno, sus limitaciones y sus normas.

MARCO CONCEPTUAL DEL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL

Cuando hablamos de juego popular y/o tradicional nos encontramos con distintas definiciones y significados. Por ello, es importante aclarar algunos términos que se utilizan indistintamente y pueden llevarnos a interpretar erróneamente su significado. Tenemos que diferenciar entre:

- Juego (definido anteriormente): “Actividad espontánea, lúdica y con finalidad en ella misma”.
- Juego autóctono: “Originario de un lugar al que hacemos mención”. Teniendo en cuenta que muchos juegos proceden de épocas remotas, no podemos asegurar categóricamente que se originaran en una localidad u otra. Por este motivo, hay que utilizar este término con cautela.
- Juego popular: “Juego que pertenece al pueblo”. Una manifestación es popular cuando se sigue y participa en ella el pueblo. El uso de la expresión juego popular significa hacer alusión a una actividad que se realiza en un lugar y que cuenta con un número considerable de seguidores.
- Juego tradicional: “Juego relacionado con la tradición, transmitido, especialmente, de padres a hijos”. La expresión juego tradicional supone aludir a una práctica que ha tenido continuidad en el tiempo, que se ha transmitido de generación en generación.

Según estos conceptos, podemos entender que hoy en día se utilice indistintamente el concepto de juego popular y/o tradicional para referirnos a un determinado pueblo o región y para hablar de juegos que han sido transmitidos de generación en generación. Los juegos populares y/o tradicionales están muy unidos a las actividades de un pueblo, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se sabe su origen: simplemente nacieron de la necesidad de jugar que tienen las personas o como consecuencia de algún trabajo parecido.

El reglamento es muy variable, y puede cambiar con facilidad de una zona geográfica a otra; incluso pueden ser conocidos por nombre diferentes según el lugar donde se practiquen. Suelen tener pocas reglas, y en ellos se utilizan todo tipo de materiales. Todos tienen sus objetivos y una forma determinada de llevarlos a cabo. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no están institucionalizados, y su gran objetivo es divertirse.

CLASIFICACIÓN

La complejidad morfológica y estructural de los juegos populares y/o tradicionales se manifiesta en las numerosas clasificaciones existentes. Algunas de las más importantes son las de Subiza, M.J.(1991) y la de Moreno Palos, C. (1992).

El primero divide los juegos populares en: juegos populares vigentes (de carrera o persecución, de saltos, intelectuales, con animales y rítmicos); juegos tradicionales desaparecidos (de habilidad con apuestas, de lanzamientos y juegos y canciones en círculo); y juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad (imitativos o de simulacro, canciones y juegos nuevos o deportes).

Por su parte, Moreno Palos los divide en: locomoción (carreras, saltos y equilibrios); lanzamiento a distancia (con la mano o con otros elementos propulsivos); lanzamiento de precisión (bolos, discos, monedas...); lucha (lucha, esgrima...); fuerza (levantamiento, transporte, tracción...); náuticos y acuáticos (nadar, vela, remo...); con animales (luchas, caza...); de habilidad en el trabajo (agrícolas); y diferentes no clasificados.

Basándonos en estas clasificaciones, y según nuestro criterio que tiene en cuenta una mayor facilidad para llevarlos a cabo en el aula, creemos necesario dividir los juegos populares de la siguiente forma: locomoción (carreras, saltos y equilibrios); lanzamientos (a distancia y de precisión); fuerza (levantamiento de peso y tracción); pelota; maza y bola; adivinanzas y habilidad en el trabajo.

APLICACIÓN PRÁCTICA

Por todos los motivos explicados anteriormente, resulta imprescindible que los juegos populares y/o tradicionales sean un contenido obligatorio anualmente en las programaciones didácticas. De una u otra forma los niños han de tener la posibilidad de experimentar con los juegos que practicaban sus familiares o que son típicos en cada zona. La práctica de estos juegos les va a permitir desarrollarse integralmente, al mismo tiempo que conocen cómo crecían divirtiéndose sus antepasados.

Existen muchas posibilidades para su aplicación en el aula. Proponemos la siguiente posibilidad, que de una forma sencilla, permite dedicarle algunas sesiones en primaria.

1. Búsqueda

Se propone a los alumnos que busquen, pregunten e indaguen información sobre los juegos que practicaban sus antepasados: abuelos, tíos, padres, etc. Esto se realizará a través de una hoja de recogida de información guiada, basada en una serie de preguntas que les permitirán recoger, entre otros, los siguientes datos: nombre del juego, número de jugadores, material, lugar donde se jugaba, reglas del juego, desarrollo, variantes, curiosidades, historia....

2. Organización

Una vez han recogido la información, los alumnos la sintetizan en una ficha sobre cada juego. La ficha puede ser como la siguiente:

NOMBRE DEL JUEGO	
JUGADORES: ¿Cuántos? ¿Edad?	LUGAR: ¿Dónde se jugaba?
MATERIAL: ¿Con qué se jugaba?	
DESARROLLO Y REGLAS DEL JUEGO: ¿Cómo se jugaba?	
VARIANTES: ¿Se puede jugar de otra manera?	
DIBUJO DEL JUEGO	
HISTORIA Y CURIOSIDADES	

3. Recopilación y clasificación

Se recopilan todas las fichas de los alumnos y se organizan atendiendo a la clasificación explicada anteriormente, que nos permitirá su aplicación práctica de forma más sencilla. Si algunos juegos se repiten, se descartan.

4. Práctica

Se ponen en práctica los juegos en diferentes sesiones, atendiendo a un criterio de proximidad, aprendizaje y diversión. Los propios alumnos que han buscado cada juego son los encargados de realizar las explicaciones para su realización en el aula.

5. Evaluación

Para finalizar, se dedica una sesión para comprobar cuál ha sido el aprendizaje de los alumnos, su grado de satisfacción con el trabajo realizado y el interés por seguir transmitiendo estos juegos a otros niños.

CONCLUSIÓN

Podemos concluir remarcando la importancia del juego durante la infancia, lo que conlleva que tiene que estar presente en la actividad escolar diaria. Por este motivo, tenemos que contribuir a ello utilizando el juego como el eje central en nuestras sesiones, teniendo en cuenta que si conseguimos que sean los niños los que busquen sus propios juegos a partir de su entorno más cercano, el aprendizaje será más efectivo, y por consiguiente, su crecimiento más feliz .



Bibliografía

- Carbonell Zaragoza, L. (2004). *Jocs tradicionals valencians*. Ed. Ajuntament de Silla.
- Duque Alemany, M.M. (2009). Juegos populares y literatura de tradición oral en Alicante. Ed. Club Universitario.
- García López, A. (2009). Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Ed. Inde.
- Garijo Rueda, J.L. y otros (2000). *Juegos alternativos para primaria*. Ed. Inde.
- Lavega Burgués, P. (1999). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada. Ed. Paidotribo.
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España. Madrid. Ed. Inde.
- Pérez C., Fernando V. (1980). *El juego aplicado a la educación*. Ed. Cincel – Kapelusz.
- Saco Porras, M. y otros (2001). Los juego populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación. Ed. Junta de Extremadura.